

Schicke Schale, harter Kern

No One Lives Forever

Angespielt: In einer frühen Beta-Version offenbart das 3D-Actionspiel neben schriller Optik vor allem einen überzeugenden Inhalt.



del als Protagonistin und wil-dem **Austin Powers**-Aufputz um Aufmerksamkeit für sein Programm. Das hat solcherart Blendwerk eigentlich gar nicht nötig: Der Ego-Shooter, in dem Sie als ehemalige Kleinganovin Cate Archer für den britischen Geheimdienst eine Verschwörung aufdecken sollen, machte uns beim Probespielen jedenfalls schon jede Menge Spaß.

Weltweit spionieren

Autsch – gleich beim ersten Einsatz im sonnigen Marokko beißen wir erst mal ungewollt ins Gras. Und lernen dann, dass wir uns den gegnerischen Muselmanen besser auf möglichst geräuschlose Art nähern sollten. Spielerisch wird **No One Lives Forever** auf eine ungewöhnliche Mischung aus Schleichen à la **Deus Ex** und Schießen in **Quake**-Manier setzen. Im orientalischen Nobelhotel krabbelt Agentin Archer vorzugsweise auf Perserteppi-

Weder schrille Regenbogenfarben noch ein aufgemalter Kussmund zieren sie. Schade, dabei hätte die CD mit der spielbaren Version des potenziellen 3D-Actionhits **No One Lives Forever** ein paar optische Gimmicks durchaus vertragen. Schließlich kämpft Fox Interactive auch sonst mit einem Mo-



Im Marokko müssen Sie vom Fenster aus diesen Attentäter ausschalten.

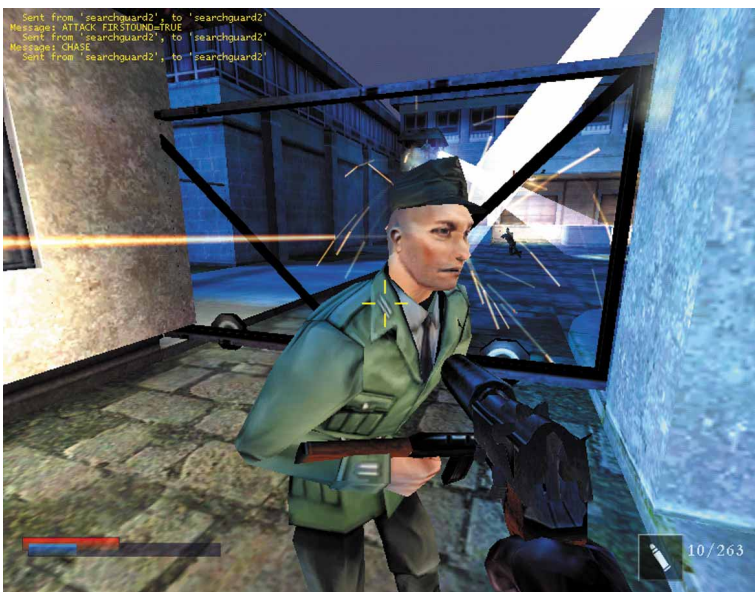
chen statt auf hartem Marmor, um möglichst wenig Schurken auf sich aufmerksam zu machen – dann zückt sie aber die Waffe, und es kommt doch noch zu wilden Feuergefechten. In den späteren Levels ist das ähnlich, im Ostberlin der 70er-Jahre etwa lockt ein unvorsichtiger Schritt in den Suchscheinwerfer sofort ein kleines Volksarmee-Bataillon an.

Die Levels bieten vergleichsweise viel Abwechslung. Mal eliminieren Sie von einem Fenster gegenüber einer Botschaft aus heranschleichende Attentäter, ohne sich selbst viel zu bewegen. Dabei unterstützt Sie ein Kollege mit Funkanweisungen wie »Balkon oben links« oder »Eingang«. Oder Sie brettern auf einem Motorrad durch enge, gut bewachte Täler; aller-

dings sollten die Entwickler die Steuerung von dem Bike noch dringend überarbeiten.

Klug gekullert

Die künstliche Intelligenz der Gegnerschar macht trotz Beta-Status bereits einen erstklassigen Eindruck. Ob fieser Fez-Träger oder Jäger im Karibiklevel – die Ganoven gehen deutlich geschickter in Deckung als in bisherigen 3D-Actionspielen, weichen Schüssen gekonnt aus und sind hartnäckiger darin, per Alarmknopf nach Verstärkung zu rufen. Auch die Animationen sehen gut aus. Besonders eindrucksvoll: Wenn Sie einen Gegner auf einer Treppe ausschalten, fällt er nicht einfach nur um und bleibt liegen, sondern kullert realistisch die Stufen herunter. **PS**



Einsatz in Ost-Berlin: Der Volksarmist bekommt Verstärkung, wenn Sie in einen Lichtkegel treten.

No One Lives Forever

Genre: 3D-Action
Termin: Oktober 2000

Hersteller: Fox Interactive
Ersteindruck: Sehr gut

Peter Steinlechner: »Das spielt sich ja wirklich wie ein Agenten-Shooter – No One Lives Forever gelingt der Spagat zwischen Geballer und vorsichtigem Vorgehen richtig gut. Wem Deus Ex zu kompliziert ist, der sollte sich unbedingt diesen Titel vormerken.«